A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Imprime au Japan
Printed in Japan

NES-UK-FRA

# Disney's DuckTales

# La Bande A Picsou

© The Walt Disney Company

## INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

## TABLE OF CONTENTS

Safety Precautions . . . . . 2
Getting Started . . . . . 4
Controlling Uncle Scrooge . . . . . 5
Controller . . . . . 7
Ducktales Story . . . . . 8
The Cockpit Instrument Panel . . . . . 9
The Control Room . . . . . 10
Items and Bonuses . . . . . 11
Helpful Characters . . . . . 13
Hints and Treasures of Each Land . . . . . 15

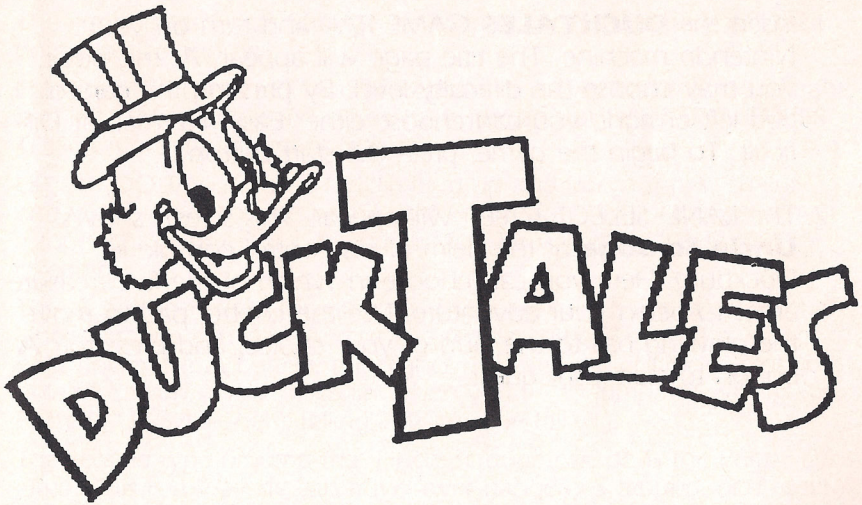
## SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater game satisfaction over a long period of time.

### SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**





## GETTING STARTED

1. Insert the **DUCKTALES** GAME PAK and turn on your Nintendo machine. The title page will appear. At this point, you may choose the difficulty level. By pressing the control pad left or right, you can choose either Easy, Normal, or Difficult. To begin the game, press the start button.

2. The LAND SELECT screen will appear. This screen shows **Uncle Scrooge** at the helm of his control console in Duckburg. Here you can choose in which of the five treasure areas to begin your adventure. Use the control pad to move the glowing ball to the land of your choice, and press the **A** button to start your quest.



## CONTROLLING UNCLE SCROOGE

The controls for Uncle Scrooge are simple, but true mastery will take both practice and skill.

Pushing RIGHT and LEFT on the controller moves Uncle Scrooge right and left. This works even when he is jumping or falling. REMEMBER THIS! It is a very important feature.

UP and DOWN are used for climbing up and down ropes, chains and vines. Any time the pad is pushed UP and Uncle Scrooge is over a rope, chain, or other climbing surface, he will immediately start climbing.

The **A** button is used for jumping. There are two types of jumps that Uncle Scrooge can do. The first is a regular jump. The longer you hold down the **A** button, the higher he can jump. If Uncle Scrooge is holding still on a vine or chain when you try to jump, he will fall. Pushing UP while he is falling will stop the fall.

The second type of jump that Uncle Scrooge can do is the Pogo-jump. This is a way he can travel over dangerous ground, and repel certain enemies. This move can be tricky. To Pogo-jump, press the control pad down, press the **A** button, (the jump button), and while

## CONTROLLING UNCLE SCROOGE (cont.)

Uncle Scrooge is in midair, press the **B** button. You MUST press the **B** button before he lands, or the Pogo-jump will not work. Uncle Scrooge will continue to pogo as long as you hold down the **B** button. You can use the control pad to direct Uncle Scrooge while he is Pogo-jumping. It is sometimes possible to make him swing his cane while he's jumping.

The Pogo-jump is one of the ways that Uncle Scrooge can open treasure chests and remove rocks from his path. The other way is by "swinging" his cane. To make Uncle Scrooge swing his cane at an object, push RIGHT or LEFT on the control pad, (depending on which side the object is on), and press the **B** button. If there is no treasure within the object, Uncle Scrooge will just shake with the impact of the swing.

The **Start** button is used for pausing the game and reviewing the special items that Uncle Scrooge picked up through his adventure.

One final note: When Uncle Scrooge is damaged, he is invulnerable for a second or two. Take advantage of this time to get past tough opponents.



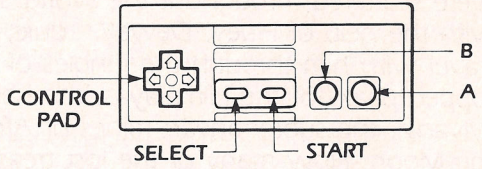
## CONTROLLER

### NAMES OF CONTROLLER PARTS & OPERATING INSTRUCTIONS

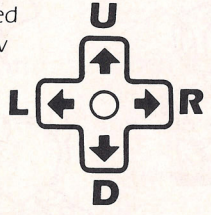
**Controller #1** — Moves Uncle Scrooge.

**Button A:** Jumps.

**Button B:** Continues Pogo Jump and Swings Cane.




**Control Pad:**
Each tip is imprinted with letter to show direction or movement:




**Four Separate Action Tips**
Pressing any of four tips moves you and player moves that direction.

◄ Moves Uncle Scrooge left.

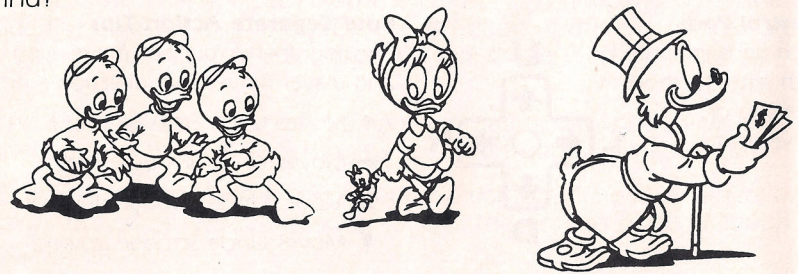
► Moves Uncle Scrooge right.

▲ Moves Uncle Scrooge upward.

▼ Moves Uncle Scrooge down.

## DUCKTALES STORY

Uncle Scrooge is a world class millionaire and a lover of adventure. His goal this time is to obtain the five lost treasures that were scattered throughout the world. He is off on his adventure with the help of Huey, Dewey, Louie, and Webby. They will travel with him through the jungles of the Amazon, the snow topped peaks of the Himalayas, the haunted house in Transylvania, the subterranean mines of Africa, and to the surface of the Moon. How many of the lost treasures will you be able to find?





## THE COCKPIT INSTRUMENT PANEL

During each adventure, an instrument panel appears above the gameplay area. This will show the current status of Uncle Scrooge's progress in each land. The various cockpit indicators are as follows:

1. **Hit Points:** When damage is done by the enemies, etc., the color changes from red to yellow. When all turn yellow, one player is out.
2. **Land Money:** Money collected for that land. When the player is out, this figure goes back to zero.
3. **No. of Players:** When there are no more players, the Game is over.
4. **Total Amount:** When the land money is brought back to the Control Room it is added to the total for the Game.
5. **Time:** When the time indicates zero, one player is out.

## THE CONTROL ROOM

The Game starts at this Control Room. You can start the Game at any of the five lands that are offered. You cannot choose a land that you have previously cleared.

When you come in contact with Launchpad, (who is standing within the various lands), he will ask you if you wish to return to the Control Room or not. If you choose "yes", you will return to the Control Room temporarily. Once there, you can put the money you collected into the safe, (Total Money score). Launchpad can only be used once in each land.

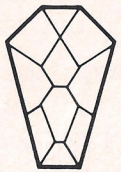


## ITEMS AND BONUSES

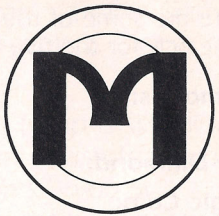
There are some of the various items that will assist Uncle Scrooge in his search for the five treasures:

| | |
|---|---|
| **Diamonds:** | Small Diamond — worth $2,000<br>Large Diamond — worth $10,000 |
| **Red Diamond:** | Worth $50,000 |
| **Magic Coin:** | For a period of time, it will make Uncle Scrooge invulnerable. |
| **Ice Cream:** | Restores one Hit Point to Uncle Scrooge. |
| **Cake:** | All of Uncle Scrooge's Hit Points are recovered. |
| **Scrooge Doll:** | Another Scrooge is added to the Number of Players. |
| **Skeleton Key:** | This is the key that will allow you to enter the African Mines. |
| **U.F.O. Key:** | This will be needed within the U.F.O. |
| **Remote Controller:** | Once you take this, you can call for Gizmo-Duck on the Moon. |

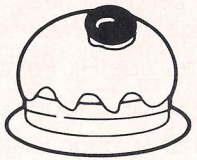
## ITEMS AND BONUSES (cont.)



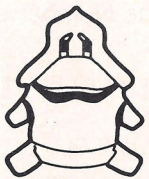
Large Diamond



Magic Coin



Cake



Scrooge Doll

Skeleton Key



## HELPFUL CHARACTERS

There are some of the friends of Uncle Scrooge that will assist him in his search for the five treasures:

**Huey, Dewey, Louie, and Webby** — They give Uncle Scrooge hints within the different lands.

**Bubba Duck** — He gives a special treasure to Uncle Scrooge.

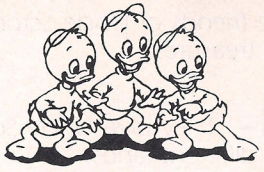
**Mrs. Beakly** — She made some wonderful treats for Uncle Scrooge.

**Gizmo-Duck** — If you can find the remote control on the Moon, Uncle Scrooge can summon Gizmo-Duck to assist him.

**Launchpad** — This famous pilot will fly Uncle Scrooge out of each land and back to the Control Room in Duckburg. He will also give Uncle Scrooge a convenient ride (from time to time).

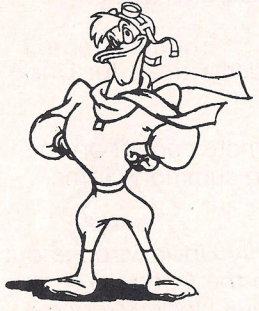
## HELPFUL CHARACTERS (cont.)

Bubba Duck



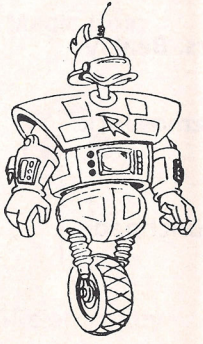
Huey, Dewey, Louie

Webby



Launchpad

Mrs. Beakly



Gizmo-Duck



## HINTS AND TREASURES OF EACH LAND

**THE AMAZON:** Uncle Scrooge must search through the ruins of the Incan Empire. There are many traps here, and caution is necessary! The treasure in this land is the Sceptre of the Incan King.

**TRANSYLVANIA:** Uncle Scrooge has to contend with the monsters of a very haunted house. Listen to Huey's message to find the boss' room. The mirrors in this spooky abode can transport you to other parts of the house. The treasure in this land is the Coin of the Lost Realm.

**THE AFRICAN MINES:** Uncle Scrooge must obtain the skeleton key from a different land to venture into the underground mines. Look for treasures here in the wildest of hiding places! The treasure in this land is the Giant Diamond of the Inner-Earth.

**THE HIMALAYAS:** Uncle Scrooge has to be very careful where he steps around here. If he hops in the snow, he can get stuck, and the ice is very slippery. The treasure in this land is the Crown of Genghis Khan.

## HINTS AND TREASURES OF EACH LAND (cont.)

**THE MOON:** Uncle Scrooge must find the remote control for Gizmo-Duck in this land. Gizmo-Duck can help him find the entrance to the Moon boss' room. The treasure in this land is the Green Cheese of Longevity.

**THE LAST BATTLE:** Once all five of the Lost Treasures have been obtained by Uncle Scrooge, he must contend with the strongest Boss of all!

**GENERAL HINTS FOR ALL LANDS:** When in doubt, jump about. Many of the various treasures have been scattered in each land in the most incredible of hiding places.

You must Pogo-jump across spiked logs. You can also Pogo-jump on top of characters that are in midair.



## TABLE DES MATIERES

Précautions d'emploi ..... 18
Démarrage du jeu ..... 20
Maniement d'Oncle Picsou ..... 21
La Manette ..... 23
Scénario de Ducktales ..... 24
Le tableau de bord ..... 25
La salle de contrôle ..... 26
Objets et Bonus ..... 27
Personnages amis ..... 29
Indications et trésors de chaque pays ..... 31

## PRECAUTIONS D'EMPLOI

Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel et observez les attentivement. Vous aurez ainsi la certitude que ce jeu vous apportera toute satisfaction sur une longue durée.

## PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. **Cette CARTOUCHE DE JEU est un appareil de haute précision qui ne doit pas être soumis à de forts écarts de température. Conservez-la à température ambiante.**
2. **Ne touchez en aucun cas aux bornes. Conservez la CARTOUCHE DE JEU propre en la rangeant dans son étui de protection.**
3. **N'essayez jamais de démonter la CARTOUCHE DE JEU.**
4. **L'utilisation de diluants, solvants, benzène, alcool et autres produits concentrés de nettoyage peut endommager la CARTOUCHE DE JEU.**
5. **Vous obtiendrez de meilleurs résultats en jouant à quelques distance de votre poste de télévision.**
6. **Après 2 heures ou plus de jeu ininterrompu, observez une pause de 10 à 20 minutes. Cela prolongera la durée de vie de votre CARTOUCHE DE JEU.**

## DEMARRAGE DU JEU

1. Insérez la cartouche de jeu **DUCKTALES** et mettez votre console NES sous tension. La page de garde sera affichée. Votre première option consistera à décider du niveau de difficulté. En appuyant à gauche ou à droite de la manette multidirectionnelle, vous pouvez choisir entre Facile, Normal ou Difficile. Appuyer sur le bouton START (Démarrage) pour commencer la partie.

2. L'écran de Sélection de Pays apparaîtra. Cet écran montre **Oncle Picsou** (Uncle Scrooge) aux commandes de sa console de contrôle à DUCKBURG.
   A ce niveau, vous pouvez choisir parmi les cinq régions aux trésors celle par laquelle vous allez commencer votre jeu d'aventure. Servez vous de la manette multidirectionnelle pour orienter le curseur lumineux sur le pays de votre choix, et appuyer sur A pour commencer votre recherche.



## MANIEMENT D'ONCLE PICSOU

Commander le déplacement d'Oncle Picsou ne présente aucune difficulté, mais il faudra beaucoup de pratique et d'adresse pour y réussir parfaitement.

En appuyant sur RIGHT (DROITE) et LEFT (GAUCHE) de la manette multidirectionnelle Oncle Picsou va à droite et à gauche. Cela marche même quand il est en train de sauter ou de tomber. N' OUBLIEZ PAS CELA ! C'est un point essentiel.

Les commandes UP (HAUT) et DOWN (BAS) permettent de grimper et de descendre à la corde, ou le long de chaînes ou de lianes. Chaque fois que le dispositif est poussé vers le Haut, et qu'Oncle Picsou est sur une corde, une chaîne ou toute autre surface à escalader, il commencera immédiatement à grimper.

Le bouton **A** sert à sauter. Oncle Picsou peut sauter de deux façons. La première est un saut en hauteur habituel. Plus vous appuierez sur le bouton **A**, plus il sautera haut. Si Oncle Picsou est immobile sur une liane ou une chaîne quand vous voulez le faire sauter, il tombera. En poussant UP quand il est en train de tomber, vous arrêterez sa chute.

Le deuxième type de saut que peut effectuer Oncle Picsou est au moyen d'un bâton de Pogo. Cette technique lui permet de voyager sur un terrain dangereux et de repousser certains ennemis. Ce genre de déplacement peut être compliqué. Pour faire un saut Pogo, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle, appuyez sur le bouton **A**, et quand Oncle Picsou est en l'air, appuyez sur le bouton **B**.

## MANIEMENT D'ONCLE PICSOU (SUITE)

Vous DEVEZ appuyez sur le bouton **B** avant q'il ne retombe au sol sinon le saut Pogo n'est pas bon. Oncle Picsou continuera de sauter de cette façon tant que vous maintiendrez le bouton **B** enfoncé.

Il est parfois possible de faire balancer sa canne pendant qu'il saute.

Le saut Pogo est l'un des moyens qu'Oncle Picsou peut employer pour ouvrir des coffres remplis de trésors, et écarter des rochers de son chemin. L'autre moyen consiste à faire balancer sa canne. Pour qu'Oncle Picsou puisse balancer sa canne contre un objet, appuyer sur DROITE ou GAUCHE de la manette multidirectionnelle (selon la position de l'objet) et enfoncez le bouton B. Si l'objet ne contient pas de trésor, Oncle Picsou tremblera sous le choc de la canne contre l'objet.

Le bouton **START** sert à faire une pause en cours de jeu et à examiner les différents objets qu'Oncle Picsou a ramassé pendant son expédition.

Un dernier détail : quand Oncle Picsou est endommagé, il est invulnérable pendant une seconde ou deux. Profitez de ce moment pour le mettre hors de portée de ses adversaires musclés.



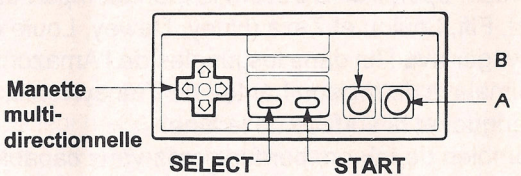
## LA MANETTE

### DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE.

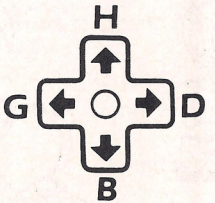
**Manette n° 1 -** Mouvements d'oncle Piscou

**Bouton A :** Sauts.

**Bouton B :** Continue le Saut Pogo et balance la canne.




**Manette Multidirectionnelle :**
Chaque pointe est marqué d'une lettre indiquant la direction indiquée.

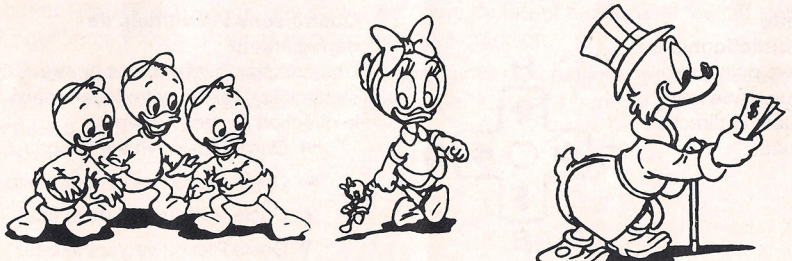



**Quatre sens individuels de déplacement :**
Une pression sur l'une des quatre extrémités déplace votre joueur dans la direction du mouvement.

- ◄ Oncle Picsou va vers la gauche.
- ► Oncle Picsou va vers la droite.
- ▲ Oncle Picsou va vers le haut.
- ▼ Oncle Picsou va vers le bas.

## SCENARIO DU JEU

Oncle Picsou est l'un des hommes les plus riches du monde et un grand amateur d'aventures. Son but, cette fois-ci, est de trouver cinq trésors perdus, éparpillés à travers le monde. Il part en expédition avec l'aide de Riri, Fifi, Loulou et Zaza (Huey, Dewey, Louie et Webby). Ceux-ci vont voyager avec lui dans les jungles de l'Amazonie, les cimes enneigées de l'Himalaya, la maison hantée de Transylvanie, les mines profondes de l'Afrique, et la surface de la lune.
Combien de trésors perdus serez-vous capable de découvrir ?





## LE TABLEAU DE BORD

Un tableau de bord apparaîtra au-dessus de la zone de jeu pendant chaque aventure. Les instruments indiqueront où en est Oncle Picsou dans chaque pays. Les instruments donnent les renseignements suivants :

**1. Points de vie :** Quand les ennemis infligent des dégâts, etc ..., la couleur passe du rouge au jaune. Quand tout est jaune, une personne est éliminée.

**2. Argent pour le pays :** Argent amassé pour ce pays. Quand le joueur est sorti du pays, ce chiffre revient à zéro.

**3. Nombre de joueurs :** Quand il n'y a plus de joueurs, la partie est terminée.

**4. Somme totale :** Quand l'argent du pays est rapporté à la salle de contrôle, il est ajouté au total de la partie.

**5 . Temps :** Quand le temps est à zéro, un joueur est éliminé.

## LA SALLE DE CONTROLE

Le jeu commence dans la salle de contrôle. Vous pouvez commencer le jeu dans n'importe lequel des cinq pays proposés. Vous ne pouvez pas choisir un pays que vous avez déjà franchi.

Quand vous prenez contact avec Flagada (Launchpad)(qui se trouve dans chacun des différents pays), il vous demandera si vous voulez retourner ou non à la salle de contrôle. Si vous répondez "oui", vous retournerez provisoirement dans la salle de contrôle. Une fois là, vous pouvez déposer dans un coffre-fort l'argent que vous avez recueilli dans le pays (résultat Somme totale). Flagada ne peut être utilisé qu'une seule fois par pays.

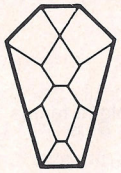


## OBJETS ET BONUS

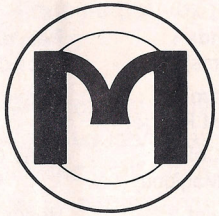
Voilà quelques uns des objets qui aideront Oncle Picsou dans sa recherche des cinq trésors :

| | |
|---|---|
| **Diamonds :** (Diamants) | Petit diamant - valeur 2.000 dollars<br>Gros diamant - valeur 10.000 dollars |
| **Red Diamond :** (Diamant Rouge) | valeur 50.000 dollars |
| **Magic Coin :** (Pièce Magique) | Rend Oncle Picsou invulnérable pour quelque temps |
| **Ice Cream :** (Cornet Glacé) | Redonne un point de vie à Oncle Picsou |
| **Cake :** (Gâteau) | Tous les points de vie d'Oncle Picsou sont regagnés. |
| **Scrooge Doll :** (Poupée Picsou) | Un autre Picsou s'ajoute au nombre de joueurs. |
| **Skeleton Key :** (Clé Squelette) | C'est la clé qui vous permettra de pénétrer dans les mines africaines. |
| **U.F.O. Key :** (Clé OVNI) | Vous en aurez besoin dans l'OVNI. |
| **Remote Controller :** (Télécommande) | Quand vous l'aurez prise, vous pouvez appeler Robotik (Gizmo Duck) sur la lune. |

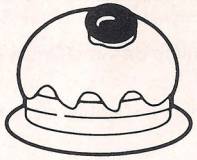
## OBJETS ET BONUS (SUITE)



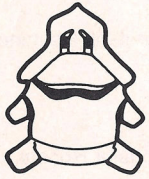
**Large Diamond**



**Magic Coin**



**Cake**



**Scrooge Doll**

**Skeleton Key**



## PERSONNAGES AMIS

Voici quelques uns des amis d'Oncle Picsou. Ils viendront l'aider à rechercher les cinq trésors :

**Huey, Dewey, Louie, and Webby** (Riri, Fifi, Loulou et Zaza) -Ils donnent des indications à Oncle Picsou dans les différents pays.

**Bubba Duck** (Popop) - Il donne un trésor spécial à Oncle Picsou.

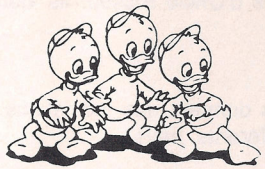
**Mrs Beakly** (Mamy Baba) - Elle a préparé de merveilleux desserts pour Oncle Picsou.

**Gizmo Duck** (Robotik) - Si vous trouvez la télécommande sur la lune, Oncle Picsou peut demander à Robotik (Gizmo Duck) de lui venir en aide.

**Launchpad** (Flagada) - Ce célèbre pilote ramenera Oncle Picsou de chaque pays à la Salle de Contrôle à Duckburg. Il fera également faire un tour utile à Oncle Picsou (de temps en temps).

## PERSONNAGES AMIS (SUITE)

**Bubba Duck**

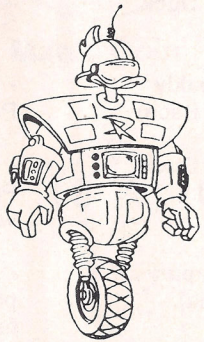


**Huey, Dewey, Louie**

**Webby**

**Launchpad**

**Mrs. Beakly**



**Gizmo-Duck**



## INDICATIONS ET TRESORS DE CHAQUE PAYS

**THE AMAZON :** Oncle Picsou doit fouiller parmi les ruines de l'Empire Incan. Il y a de nombreux pièges, et il faut faire très attention ! Le trésor de ce pays est le Sceptre du Roi Incan.

**TRANSYLVANIA :** Oncle Picsou doit affronter les monstres dans une maison très hantée ! Écoutez le message de Riri (Hewey) pour trouver la pièce où se trouve leur chef. Les miroirs dans cette demeure lugubre peuvent vous transporter dans d'autres parties de la maison. Le trésor de ce pays est la Pièce du Royaume perdu.

**THE AFRICAN MINES :** Oncle Picsou doit se procurer la clé squelette (Skeleton Key) d'un pays différent pour s'aventurer dans les mines souterraines. Cherchez-y les trésors dans les cachettes les plus farfelues ! Le trésor de ce pays est le Diamant Géant de la Terre Intérieure.

**THE HIMALAYAS :** Oncle Picsou doit faire attention où il met les pieds dans ces parages. S'il sautille dans la neige, il peut se trouver coincé, et la glace est très glissante. Dans ce pays, le trésor est la couronne de Gengis Khan.

## INDICATIONS ET TRESORS DE CHAQUE PAYS (SUITE)

**THE MOON :** Oncle Picsou doit trouver la télécommande pour appeler Robotik (Gizmo Duck). Celui-ci peut l'aider à trouver l'entrée du repaire du chef de la Lune. Le trésor de ce pays est le Fromage Vert de Longue Vie.

**LE DERNIER COMBAT :** Une fois qu'Oncle Picsou a trouvé chacun des cinq Trésors perdus, Il lui faut affronter le plus fort de tous les chefs ennemis.

**INDICATIONS GENERALES POUR TOUS LES PAYS :** En cas de doute, ne restez pas immobile. Beaucoup de trésors ont été éparpillés dans chaque pays, et dans des cachettes inimaginables. Vous devez faire des sauts logo à travers des rondins épineux. Vous pouvez également faire des sauts Pogo par-dessus des personnages se trouvant dans les airs.



## INHOUDSOPGAVE

Waarschuwing ..... 34
Hoe begin je ..... 36
Oom Dagobert besturen ..... 37
De Controller ..... 39
Het Ducktales verhaal ..... 40
Het instrumentenpaneel ..... 41
De Controlekamer ..... 42
Voorwerpen en bonussen ..... 43
Helpende handen ..... 45
Tips en de Schatten in alle landen ..... 47

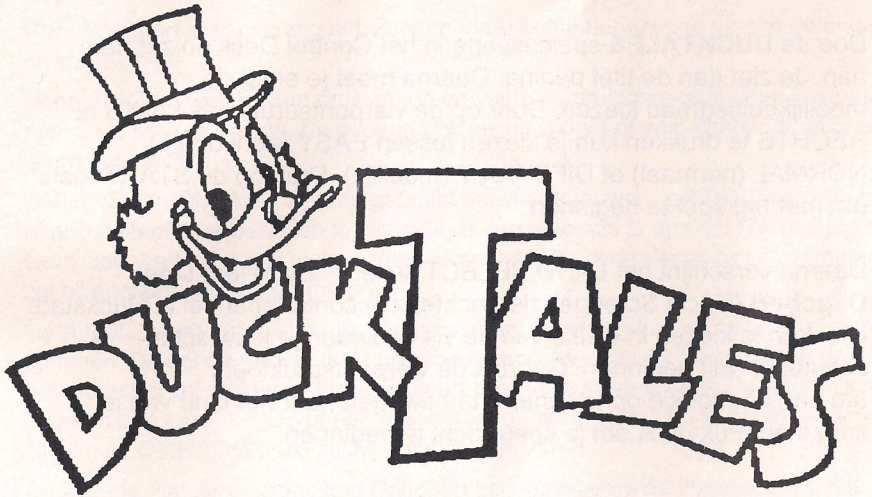
## VOORZORGSMAATREGELEN

Lees voor het spelen deze gebruiksaanwijzing aandachtig door. Als je je goed aan alle voorzorgsmaatregelen en aanwijzingen houdt, heb je lang plezier van het spel.

## VOORZORGSMAATREGELEN

1. **Leg de spelcassette niet op te hete of te koude plaatsen. Bewaar hem bij kamertemperatuur.**
2. **Kom niet aan de electrische contacten. Bewaar de cassette in de daarvoor bedoelde stofhoes.**
3. **Probeer het Game Pak nooit uit elkaar te halen.**
4. **Maak hem niet schoon met thinner, terpentijn, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.**
5. **Ga voor het beste spel-resultaat tenminste 2 meter van het scherm zitten.**
6. **Neem na meer dan twee uur spelen een pauze van 10 - 20 minuten. Dit zal je spelresultaat bevorderen.**





## HET BEGIN

1. Doe de **DUCKTALES** spelcassette in het Control Deck en zet hem aan. Je ziet dan de titel pagina. Daarna moet je eerst de moeilijkheidsgraad kiezen. Door op de vierpuntsdruktoets LINKS of RECHTS te drukken kun je kiezen tussen EASY (eenvoudig), NORMAL (normaal) of DIFFICULT (moeilijk). Druk op de START toets om met het spel te beginnen.

2. Daarna verschijnt het LAND SELECT scherm. Deze laat **Oom Dagobert** (Uncle Scrooge) zien achter zijn controlepaneel in Duckstad. Hier kun je kiezen in welke van de vijf gebieden je jouw schatzoektocht wilt beginnen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om het driehoekje op je scherm te bewegen naar het land van je keuze en druk op **A** om je speurtocht te beginnen.



## HOE BEWEEG JE OOM DAGOBERT

Oom Dagobert is eenvoudig te bewegen maar echte beheersing vereist oefening en vaardigheid.

Door LINKS of RECHTS te drukken op de vierpuntsdruktoets gaat Oom Dagobert naar links en naar rechts. Dit gebeurt ook als hij springt of valt. Onthoudt dit ! Het is erg belangrijk.

OMHOOG en OMLAAG worden gebruikt om via de touwen, kettingen en takken naar boven of naar beneden te klimmen. Iedere keer als je op OMHOOG drukt en Oom Dagobert is bij een touw, ketting of een andere plaats waar hij kan klimmen, zal hij onmiddellijk gaan klimmen.

De **A** toets wordt gebruikt om te springen. Oom Dagobert kan op twee manieren springen. De eerste manier is de gewone sprong. Hoe langer je op toets **A** drukt, hoe hoger hij zal springen. Als je probeert te springen terwijl Oom Dagobert zich nog aan een touw, ketting of een tak vasthoudt, zal hij omlaag vallen. Als je tijdens zijn val op OMHOOG drukt zal hij ophouden te vallen.

De tweede manier waarop Oom Dagobert kan springen is de Pogo-sprong. Op deze manier kan hij door gevaarlijke gebieden reizen en bepaalde vijanden verslaan. Om de Pogo-sprong te maken moet je eerst op de vierpuntsdruktoets OMHOOG drukken, op de **A** toets drukken en als Oom Dagobert in de lucht is op de B toets drukken.

## HOE BEWEEG JE OOM DAGOBERT (VERVOLG)

Je moet op de B toets hebben gedrukt voordat hij weer op de grond komt anders mislukt de Pogo-sprong.

Zolang je op de **B** toets blijft drukken zal Oom Dagobert de Pogo-sprong blijven maken. Terwijl Oom Dagobert aan het springen is kun je de vierpuntsdruktoets gebruiken om hem te sturen.

De Pogo-sprong is één van de manieren waarmee Oom Dagobert schatkisten kan openen en stenen op zijn pad kan weghalen. Dat kan ook door met zijn stok te zwaaien. Om Oom Dagobert met zijn stok naar een object te laten zwaaien, moet je (afhankelijk aan welke kant het object staat) de vierpuntsdruktoets LINKS of RECHTS indrukken en op de B toets drukken. Als er in het object waarnaar hij zwaait geen schat zit zal Oom Dagobert alleen maar beven door de harde klap.

Door op de **START** toets te drukken kun je pauzeren tijdens het spel en zien wat voor dingen Oom Dagobert allemaal heeft meegenomen tijdens zijn avontuur. Als je nog een keer op START drukt, ga je weer verder.

N.B. Als Oom Dagobert gewond is, is hij voor een paar seconden onkwetsbaar. Maak gebruik van deze tijd om aan gevaarlijke vijanden te ontsnappen.

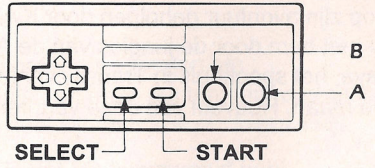


## SPELBESCHRIJVING

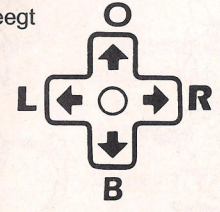
**Controller 1 -** Bestuurt Oom Dagobert

**A knop:** Spingen

**B knop:** Lange Pogo sprong en slaan met de stok.




**Vierpuntsdruktoets:**
Oom Dagobert beweegt in de aangegeven richting.

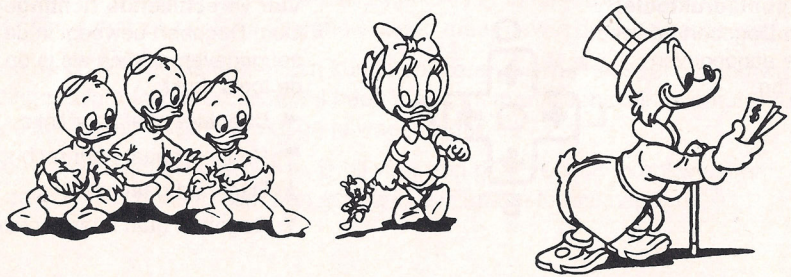



**Vier verschillende richtingen**
Oom Dagobert beweegt in de aangegeven richting als je op de toets drukt.

- ◄ Dagobert gaat naar links.
- ► Dagobert gaat naar rechts.
- ▲ Dagobert gaat omhoog.
- ▼ Dagobert gaat naar beneden.

## SPELBESCHRIJVING

Oom Dagobert is een miljonair van wereldklasse en houdt van avontuur. Dit keer wil hij de vijf verloren schatten vinden die over de hele wereld verspreid liggen. Hij wordt op zijn avontuur geholpen door Kwik, Kwek, Kwak en Lizzie. Zij reizen samen met hem door de jungles van de Amazone, de besneeuwde toppen van de Himalaya, het spookhuis in Transsylvanie, de onderaardse mijnen in Afrika en naar de maan. Hoeveel van deze verloren schatten kun jij vinden ?





## HET COCKPIT INSTRUMENT PANEEL

Tijdens ieder avontuur zal er bovenaan het scherm een instrument paneel te zien zijn. Hierop is te zien hoever Oom Dagobert is gekomen in ieder land. In de cockpit zijn er de volgende instrumenten :

**1. Levens-Punten :** Als je geraakt wordt door vijanden etc., verandert de kleur van deze punten van rood naar geel. Als alle punten geel zijn ben je een leven kwijt.

**2. Geld :** Het geld dat je in dat land verzameld hebt. Als je een leven kwijt bent wordt dit getal weer nul

**3. Aantal Levens :** Als je geen levens meer hebt is het spel afgelopen.

**4.Totale Hoeveelheid :** Wanneer het verzamelde geld wordt teruggebracht naar de Control Room (Controle kamer) wordt dit opgeteld bij de Totale hoeveelheid geld verzameld gedurende het spel.

**5. Tijd :** Als de tijd op o staat, ben je een leven kwijt.

## DE CONTROL ROOM (CONTROLE KAMER)

Het spel begint in deze Control room. Je kunt het spel beginnen in elk van de vijf landen. Je kunt geen land kiezen dat je al eerder hebt opgelost.

Als je Turbo MacKwek tegenkomt (die in elk land ergens staat) zal hij je vragen of je terug wilt naar de Control room. Als je met «yes» antwoordt zul je tijdelijk terugkeren in de Control room. Wanneer je daar bent kun je het geld dat je in het land verzameld hebt in de kluis (Totale hoeveelheid) stoppen. Turbo MacKwek kan je in elk land maar één keer helpen.

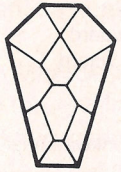


## VOORWERPEN EN BONUSSEN

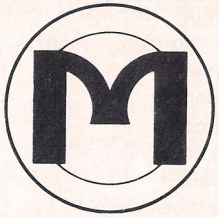
Dit zijn enkele van de voorwerpen die Oom Dagobert kunnen helpen bij zijn speurtocht naar de schatten :

| | |
|---|---|
| **Diamonds :** (Diamanten) | De kleine diamant - deze is $2000 waard<br>De grote diamant - deze is $10000 waard |
| **Red Diamond :** (De rode diamant) | deze is $ 50000 waard |
| **Magic Coin :** (De magische munt) | deze kan Oom Dagobert enige tijd onkwetsbaar maken. |
| **Ice Cream:** (IJsje) | Oom Dagobert krijgt 1 punt op zijn levensmeter erbij. |
| **Cake :** (Cake) | Oom Dagobert's levensmeter wordt weer helemaal gevuld. |
| **Scrooge Doll:** (Oom Dagobert poppetje) | dit geeft een extra leven. |
| **Skeleton Key :** (De skelet sleutel) | Met deze sleutel kun je de African Mines binnengaan. |
| **U.F.O. Key :** (U.F.O. sleutel) | Deze heb je nodig in het ruimteschip. |
| **Remote Controller :** (Afstandsbediening) | Als je deze hebt kun je op bepaalde plaatsen Gizmo-Duck roepen. |

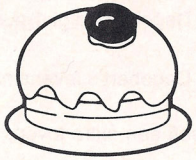
## VOORWERPEN EN BONUSSEN (VERVOLG)



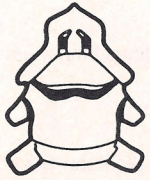
**Large Diamond**



**Magic Coin**



**Cake**



**Scrooge Doll**

**Skeleton Key**



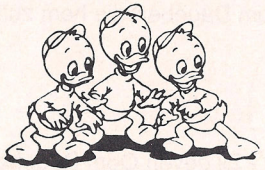
## HELPENDE HANDEN

Dit zijn de vrienden van Oom Dagobert die hem zullen helpen als hij op zoek gaat naar de vijf schatten:

| | |
|---|---|
| **Huey, Dewey, Louie, and Webby** (Kwik, Kwek, Kwak en Lizzy) | - Zij geven Oom Dagobert aanwijzingen in de verschillende landen. |
| **Bubba Duck** (Bubba Duck) | - Hij geeft een speciale schat aan Oom Dagobert. |
| **Mrs. Beakly** (Mevr. Baktaart) | - Zij maakt enkele heerlijke lekkernijen voor Oom Dagobert. |
| **Gizmo-Duck** (Gizmo-Duck) | - Als je de afstandsbediening op de maan vindt, kan Oom Dagobert Gizmo-Duck roepen om hem te helpen. |
| **Launchpad** (Turbo MacKwek) | - Deze beroemde piloot zal Oom Dagobert vanuit ieder land naar de Control room vliegen. Van tijd tot tijd zal hij Oom Dagobert ook een handige lift geven. |

## HELPENDE HANDEN

**Bubba Duck**

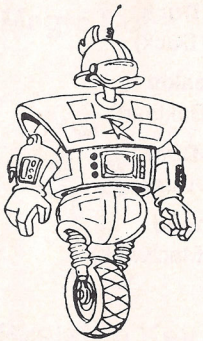


**Huey, Dewey, Louie**

**Webby**

**Launchpad**

**Mrs. Beakly**



**Gizmo-Duck**



## AANWIJZINGEN EN SCHATTEN VAN IEDER LAND

**THE AMAZON:** Oom Dagobert moet de ruïnes van het Inca-rijk doorzoeken.Wees voorzichtig, want er zijn hier veel vallen. De schat in dit land is de scepter van de Inca-koning.

**TRANSSYLVANIA:** Oom Dagobert moet vechten met de monsters van het spookhuis. Luister goed naar de aanwijzing van Kwik waar je de kamer van de baas (Boss' room) kunt vinden. De spiegels in deze griezelige woning kunnen je naar andere plaatsen in het huis brengen. De schat in dit land is de munt van het Verloren Rijk.

**THE AFRICAN MINES:** Oom Dagobert moet in een ander land de skelet sleutel halen om aan het waagstuk in de ondergrondse mijnen te beginnen. Zoek hier in de vreemdste schuilplaatsen naar schatten ! De schat in dit land is de Enorme Diamant van het Binnenste der Aarde.

**THE HIMALAYAS:** Oom Dagobert moet hier goed uitkijken waar hij loopt. Als hij in de sneeuw springt kan hij vast komen te zitten en het ijs is erg glad. De schat in dit land is de Kroon van Djzenghis Khan.

## AANWIJZINGEN EN SCHATTEN VAN IEDER LAND

**THE MOON:** Oom Dagobert moet in dit land de afstandsbediening voor Gizmo-Duck vinden. Met de hulp van Gizmo-Duck kan hij de ingang vinden van de kamer van de Maanbaas (Moon boss). De schat van dit land is de Groene Kaas van Levenskracht.

**THE LAST BATTLE:** Als Oom Dagobert alle verloren schatten heeft gevonden moet hij strijden met de allersterkste Baas !

**ALGEMENE TIPS VOOR ALLE LANDEN:** Als je twijfelt, ga dan rondspringen. Veel van de verschillende schatten zijn in ieder land verborgen op de meest ongelofelijke schuilplaatsen. Je moet Pogo-springen over puntige voorwerpen. Je kunt ook Pogo-springen boven op de zwevende figuren.



English

**⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠**

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

**⚠ ATTENTION ⚠**

**A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

**⚠ WAARSCHUWING ⚠**

**GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN**

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

10801